

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi merupakan hal yang sangat vital dalam mempengaruhi perkembangan diri seseorang, semua sifat tingkah laku serta perilaku seseorang terbentuk oleh proses komunikasi dan di pengaruhi oleh orang orang terdekat seperti keluarga dan sahabat serta pengaruh media yang sedang berkembang saat ini.

Konsep diri seseorang terbentuk bukan karena faktor yang dibawa sejak lahir melainkan faktor yang di pelajari dan terbentuk melalui pengalaman individu dan interaksi dengan orang lain. Melalui interaksi ini kita akan menemukan diri kita, mengembangkan konsep diri, dan menetapkan hubungan kita dengan dunia di sekitar kita. Dalam berinteraksi setiap individu akan menerima tanggapan, tanggapan yang diterima tersebut akan dijadikan cermin bagi individu untuk menilai dan memandang dirinya sendiri.

Contoh kasus pada tahun 1970, di California, seorang gadis berusia 13 tahun, Genie demikian nama samaran gadis tersebut, melewati masa kecilnya di neraka yang di buat ayahnya sendiri. Sejak kecil ayahnya mengikat Genie dalam sebuah tempat duduk yang ketat. Sepanjang hari ia tidak dapat menggerakkan tangan dan kakinya. Malam hari ia di tempatkan dalam semacam kurungan besi. Sering kali ia kelaparan. Tetapi kalau Genie menangis, ayahnya memukulinya. Si

ayah tidak pernah bicara. Si ibu terlalu buta untuk mengurusnya. Kakak laki-laki Genielah akhirnya yang berusaha memberi makan dan minuman. Itupun sesuai dengan perintah ayahnya, harus dilakukan diam-diam, tanpa mengeluarkan suara. Genie tidak pernah mendengar orang bercakap-cakap. Kakaknya dan ibunya sering mengobrol dengan berbisik karena takut pada ayahnya.

Ketika Genie masuk rumah sakit, ia tidak di ketahui apakah dapat berbicara atau mengerti pembicaraan orang. Ia membisu, kepandaianya tidak berbeda dengan anak usia satu tahun. Genie adalah contoh yang langka tentang anak manusia yang sejak kecil hampir tidak pernah memperoleh kesempatan berkomunikasi (Pines, 1981 dalam Rakhmat, 2001: 1).

Di Indonesia ada sebuah kasus yaitu seorang anak yang bernama Purwanto (8), Purwanto tinggal bersama orangtuanya di desa Tanjung Rejo, Kecamatan Margoyoso. Anak tersebut bahkan terlihat lebih gemuk daripada anak-anak lain di sekitar rumahnya. Keanehan dalam diri putra kedua pasangan Sukarlan (42) dan Saeran (40) itu baru terlihat jika melihat kebiasannya sehari-hari. Saat melihat tumpukan rumput atau jerami hijau, bocah tersebut suka mengunyahnya sampai halus. Saeran mengatakan, dirinya tidak tahu apakah ada hubungan antara kebiasaan aneh anaknya dengan keterlambatan berjalan dibandingkan anak-anak lainnya. "Waktu kecil ia pernah kami periksakan ke dokter. Kata dokter tidak mempunyai penyakit, " ujar Saeran.

Dikisahkan pula, sebelum mengunyah rumput Purwanto biasanya mencium rumput-rumput tersebut seperti menirukan seekor sapi yang dipelihara

oleh kedua orang tuanya. Setelah merasa cocok dengan bau rumput yang diciturnya, barulah ia mulai memasukkan rumput itu ke mulutnya dan kemudian mengunyahnya sampai halus. Saat mengunyah rumput, ia biasanya berdiri di samping kandang sapi milik orang tuanya dengan posisi salah satu kakinya diangkat. Saat mengunyah rumput, Purwanto juga terlihat sangat menikmati, sampai kedua matanya terpejamkan. "Seperti merasakan sesuatu saat memakan rumput sampai matanya terpejam, tetapi rumput tersebut tidak ditelannya, hanya dikunyah saja sampai halus. Begitu sudah halus dibuang hasil kunyahannya rumput itu," ujar Saeran, ibu Purwanto saat dihubungi wartawan di rumahnya. (Suara Merdeka: 2008 di akses 20 Desember 2011, 21:30 wib)

Purwanto adalah contoh anak yang memiliki konsep diri yang terbentuk oleh perilaku sapi, karena mungkin pada masakecilnya purwanto kurang mendapatkan perhatian dan kurang berkomunikasi dengan orang tuanya dan lebih banyak menghabiskan waktunya di dekat kandang sapi peliharaan orang tuanya.

Konsep diri sangat berhubungan erat dengan pengalaman sosial, konsep diri terbentuk karena adanya interaksi seseorang dengan orang-orang yang berada di sekitarnya apa yang dipersepsikan seseorang atau lingkungan tentang dirinya akan mempengaruhi diri mereka. Konsep diri dapat berbentuk konsep diri positif ataupun negatif, tergantung dari diri individu sendiri. Pada dasarnya konsep diri terbentuk melalui proses belajar sejak masa pertumbuhan seseorang sampai dewasa. Konsep diri dibentuk melalui proses internalisasi dan organisasi

pengalaman pengalaman psikologis, pengalaman pengalaman ini merupakan hasil dari eksplorasi individu terhadap lingkungan oleh karena itu banyak sekali faktor yang mempengaruhi konsep diri seseorang diantaranya:

1. Peran orang tua
2. Peran faktor sosial
3. Proses belajar

Konsep diri seseorang sangat mudah dipengaruhi oleh lingkungan sosial, peranan pada masa kanak-kanak memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan keberhasilan individu tersebut untuk mengaktualisasikan diri. Dalam perkembangan konsep diri anak akan mengembangkan gambaran akan menjadi siapa atau ingin menjadi siapa dirinya nanti, gambaran itu terbentuk karena semakin bertambahnya komunikasi dan interaksi dengan orang lain. Dengan mengamati orang lain terhadap tingkah lakunya anak akan mengembangkan suatu pola gambaran dirinya dan merefleksikan terhadap tindakan dan pola perilaku sehari-hari, dan hal tersebut juga dialami seseorang sampai dewasa.

Sekarang ini berkembangnya teknologi informasi serta masuknya budaya-budaya barat saat ini secara tidak langsung akan mengubah pola hidup dan tingkah laku masyarakat, pertumbuhan teknologi informasi disebabkan oleh pesatnya media-media seperti televisi maupun *game online*. Dengan berkembangnya budaya-budaya tersebut otomatis akan mengganggu norma-norma yang dianut oleh masyarakat dan mengakibatkan bergesernya norma-norma serta berubahnya sikap dan gaya hidup mereka, banyak sekali dampak

negatif dari pengaruh budaya-budaya barat, akan tetapi tidak semua pengaruh budaya barat memberikan dampak negatif terhadap kita. Fenomena *cosplay* misalnya, *cosplay* adalah permainan seni peran yang meniru tokoh serta karakter baik dari tokoh komik maupun kartun Jepang. *Cosplay* merupakan suatu bentuk kreatifitas yang mampu mengasah kreatifitas dan imajinasi seseorang.

Saat ini fenomena komunitas *cosplay* mulai berkembang dan banyak sekali di gemari oleh anak-anak muda tidak hanya di kota-kota besar, bahkan fenomena tersebut mulai meluas ke kota kota kecil seperti kota Surakarta, dari fenomena tersebut penulis tertarik untuk meneliti bagaimana konsep diri dan identitas para pelaku *cosplay* tersebut terbentuk, bagaimana proses terbentuknya karakter *cosplay* dalam diri *cosplayer* dan faktor apa yang mempengaruhi mereka sampai bergaya pakaian unik seperti itu, oleh karena itu penulis ingin mengkaji lebih dalam tentang fenomena tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana proses internalisasi konsep diri dan identitas pelaku *cosplay* di komunitas *Visual Shock Community* (VOC) Surakarta ?

C. Tujuan Penelitian

Dari uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti proses internalisasi terbentuknya konsep diri dan identitas pelaku *cosplay* di komunitas *Visual Shock Community* (VOC) Surakarta

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Manfaat Akademis atau teoritis

1. Diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi sumbangan bagi ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu komunikasi khususnya, mengenai konsep diri dan identitas pelaku *cosplay*
2. Bagi subjek penelitian agar dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk langkah-langkah penelitian berikutnya yang berhubungan dengan konsep diri dan identitas pelaku *cosplay*

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Dari penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Antar Venus dan Lucky Helmi dalam Jurnal Aspikom VOLUME 1, nomor 1, Juli 2010: 71 dengan judul “Budaya Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota *Cosplay Party* Bandung”

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

Judul penelitian	“Budaya Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota <i>Cosplay Party</i> Bandung”
Inti kajian	<p>Dalam penelitian ini ada empat hal pokok yang akan di kaji yaitu:</p> <p>(1) latar belakang kehidupan</p> <p>(2) konsep diri</p> <p>(3) bagaimana mereka berekspresi dalam <i>event cosplay</i> dan kehidupan sehari-hari</p> <p>(4) pengaruh nilai-nilai <i>cosplay</i> dalam diri mereka</p>
Metode yang di gunakan	<p>Penelitian ini lebih bersifat deskriptif dalam arti berupaya menggali informasi sebanyak mungkin dari sudut pandang komunitas untuk menjawab pertanyaan “apa” dan “bagaimana. Sedangkan metode yang digunakan adalah fenomenologi. Pada penelitian ini jumlah informan yang di ambil berjumlah 4 orang. Informan</p>

	yang di ambil berjenis kelamin perempuan dengan usia rata-rata 20 tahun kebawah.
Tujuan penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana konsep diri anggota <i>cosplay party</i> Bandung serta faktor apa yang mempengaruhi.
Hasil penelitian	<p>Dari hasil lapangan dapat di simpulkan:</p> <p>(1) informan memiliki latar kehidupan yang beragam. Namun bagi informan keluarga sebagai <i>significant other</i> yang memiliki pengaruh yang besar terhadap pembentukan konsep diri mereka.</p> <p>(2) keempat narasumber ini memiliki konsep diri yang positif</p> <p>(3) keterlibatan mereka dengan <i>costum player</i> sama-sama diawali dengan kesukaan mereka akan <i>anime</i> atau film kartun Jepang sejak kecil</p> <p>(4) narasumber bergabung dengan <i>cosplay</i> karena adanya kesesuaian atau</p>

	<p>kesamaan nilai antara mereka dengan fenomene <i>cosplay</i></p> <p>(5) pandangan orang lain tidak di jadikan sebagai sumber primer data tentang dirinya.</p>
--	---

Sumber: (Antar Venus dan Lucki Hekmidalam Jurnal Aspikom VOLUME 1, nomor

1, Juli 2010: 71)

Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu dengan judul “Konsep Diri dan Identitas Pelaku *Cosplay* (Studi fenomenologi Pelaku *Cosplay* di Komunitas *Visual Shock Community (VOC)* Surakarta)” Penelitian ini merupakan penelitian Kualitatif dan metode yang di gunakan adalah studi fenomenologi. Penelitian fenomenologi tentang konsep diri anggota komunitas *cosplay visual shock community* Surakarta ini merupakan penelitian yang bersifat terbatas. Pada penelitian ini informan yang akan diambil berjenis kelamin laki-laki dengan usia rata-rata antara 20 tahun keatas dan di upayakan yang sudah bekerja. Sedangkan pada penelitian terdahulu informan yang digunakan berusia rata-rata 20 tahun kebawah dengan jenis kelamin rata-rata perempuan.

Adapun alasan kenapa informan yang penulis ambil berusia diatas 20 tahun adalah, usia di atas 20 tahun adalah usia yang matang dalam menentukan konsep diri seseorang, sedangkan pada usia 20 tahun ke bawah

adalah usia labil yangmana seseorang masih belum terlalu yakin dengan konsep diri mereka, oleh karenanya pada usia ini orang masih kerap keluar masuk dan bergonta ganti konsep diri untuk mencari identitas diri dan konsep diri yang sesuai dengan diri mereka. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam penelitian ini penulis akan mengacu pada beberapa pemikiran dan pembahasan yang digunakan pada penelitian terdahulu.

F. Kerangka Teori

1. Komunikasi Antar Pribadi (*Interpersonal Communication*)

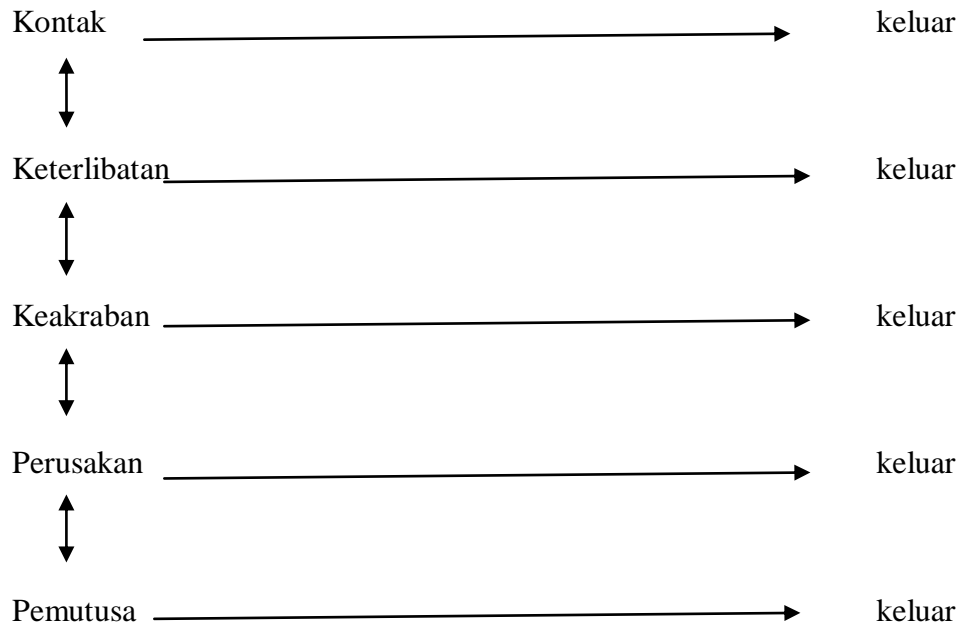
Manusia adalah makhluk sosial yang hidup dan menjalankan seluruh kehidupan sebagai individu dalam kelompok sosial, komunitas, organisasi, maupun masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari manusia pasti melakukan komunikasi dan interaksi untuk membangun hubungan dengan orang lain. Dalam kaitannya dengan komunikasi antar pribadi Joseph A.Devito dalam bukunya “*The Interpersonal Communication book*” mendefinisikan komunikasi antar pribadi sebagai: proses pengiriman pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika (Fajar, 2009: 79).

Para ahli teori komunikasi juga mendefinisikan komunikasi antar pribadi secara berbeda-beda (Bochner, 1978; Cappella, 1987; Miller, 1990). Menurut Devito ada tiga pendekatan utama definisi komunikasi antar pribadi. (1) definisi berdasarkan komponen (*componential*) yaitu menjelaskan komunikasi antar pribadi dengan mengamati komponen-komponen utamanya

dalam hal ini penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera. (2) Definisi berdasarkan hubungan diadik (*relation [dyadic]*) yaitu mendefinisikan komunikasi antar pribadi sebagai komunikasi yang berlangsung di antara dua orang yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas. (3) Definisi berdasarkan pengembangan (*developmental*) disini komunikasi antar pribadi dilihat sebagai akhir dari perkembangan dari komunikasi yang bersifat tak-pribadi (*impersonal*) pada satu ekstrem menjadi komunikasi pribadi atau intim pada ekstrem yang lain (Devito, 2011: 252)

Kita dapat menjelaskan hubungan antarpribadi dengan mengidentifikasi dua karakteristik penting. Pertama, hubungan antar pribadi berlangsung melalui beberapa tahap, mulai dari tahap interaksi awal sampai ke pemutusan (*dissolution*). Kedua, hubungan antar pribadi berbeda-beda dalam hal keluasan (*breadth*) dan kedalamannya (*depth*).

Bagan 1. Model Hubungan Lima Tahap



Sumber: (Devito, 2011: 254)

Dalam hubungan lima tahap komunikasi interpersonal Pada tahapan pertama, kita membuat kontak selama tahapan inilah dalam empat menit pertama interaksi awal anda memutuskan apakah anda ingin melanjutkan hubungan ini atau tidak. Jika anda menyukai orang ini dan ingin melakukan hubungan Anda beranjak ke tahap kedua yaitu keterlibatan. Tahapan keterlibatan adalah tahapan pengenalan lebih jauh, yaitu ketika kita mengikatkan diri kita untuk lebih mengenal orang lain dan juga mengungkapkan diri kita. Tahapan ketiga adalah keakraban, pada tahapan ini anda mengikatkan diri anda lebih jauh pada orang lain anda mungkin membina hubungan primer (*primary relationship*), dimana orang ini menjadi sahabat baik. Dua tahap berikutnya adalah penurunan hubungan, ketika

ikatan di antara kedua pihak melemah pada tahapan perusakan Anda mulai merasa bahwa hubungan ini tidak seperti yang Anda pikirkan sebelumnya. Anda menjadi semakin jauh dan jika Anda bertemu Anda saling berdiam diri, tidak lagi banyak mengungkapkan diri jika hubungan ini berlanjut Anda memasuki tahap pemutusan. Tahapan pemutusan adalah pemutusan ikatan yang mempertalikan kedua pihak.

Model lima tahap di atas menguraikan tahapan penting dalam pengembangan hubungan tertentu, dalam kaitannya dengan komunitas *cosplay* hubungan lima tahap ini dapat dilihat dalam bagaimana proses seseorang bisa tergabung dalam suatu komunitas *cosplay*. Kebanyakan orang yang bergabung dalam komunitas *cosplay* adalah hasil dari suatu komunikasi interpersonal yang dilakukan seseorang dengan orang lain mungkin teman, saudara, tetangga atau seseorang yang memiliki hobi, karakter, dan kesukaan yang sama tentang *cosplay* Jepang. dari suatu komunikasi interpersonal tersebut menghasilkan sebuah keakraban dan ketertarikan sehingga seseorang tertarik untuk bergabung dalam komunitas tersebut.

Dalam sebuah komunitas *cosplay* Komunikasi interpersonal sangat intensif terjadi. Komunikasi interpersonal terjadi ketika seseorang *cosplayer* saling bertukar pikiran atau pendapat mengenai kostum yang mereka kenakan atau ketika mereka saling bercerita mengenai *anime* atau komik Jepang kesukaan mereka. Dari komunikasi interpersonal dalam suatu kelompok inilah

yang akhirnya menimbulkan suatu konsep diri dan identitas seseorang tentang karakter *cosplay* yang sesuai dengan diri mereka.

2. Tradisi Sosiokultural

Penelitian mengenai gejala atau realitas komunikasi telah berkembang sejak lama yang karena itu memiliki tradisi-tradisi yang unik. Robert T. Craig mengidentifikasikan ada tujuh tradisi dalam penelitian komunikasi, yakni (a) Tradisi Retorika (b) Tradisi Semiotika (c) Tradisi Fenomeologi (d) Tradisi Sibrnetika (e) Tradisi Sosiopsikologis (f) Tradisi Sosiokultural (g) Tradisi Kritik (Griffin, 2000: 35-36; Littlejohn, 2002: 12-14) dalam (Pawito, 2008: 22-26)

- a. Tradisi Retorika. Tradisi ini lebih menitik beratkan pada upaya penemuan dan pengumpulan pengetahuan retorik, kadangkala bersifat normatif, mengenai aktifitas berkomunikasi, teristimewa komunikasi verbal yang di sampaikan oleh seseorang (*rhetor*) yang bertindak sebagai komunikator (sekaligus orator-persuader) kepada sekumpulan orang yang bertindak sebagai komunikan (*audience*) sebagaimana lazim dijumpai dalam pidato. Fokus yang di pelajari dalam tradisi ini adalah bagaimana komunikator mengembangkan strategi-strategi tertentu dalam menyampaikan pesan-pesan kepada kmunikan (*audience*)
- b. Tradisi Semiotika. Tradisi ini lebih memusatkan perhatian pada lambang-lambang dan simbol-simbol serta memandang komunikasi

sebagai suatu jembatan antara dunia pribadi individu-individu (misalnya seniman, aktor, atau politikus) dengan ruang dimana lambang-lambang digunakan oleh individu-individu untuk mengangkut makna-makna tertentu kepada khalayak atau publik.

- c. Tradisi Fenomenologi. Tradisi ini lebih memberi penekanan kepada persoalan pengalaman pribadi (*personal experience*), termasuk pengalaman pribadi yang dimiliki seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain.
- d. Tradisi Sibernetika. Dalam sibernetika komunikasi dipahami sebagai sistem bagian-bagian atau variabel-variabel yang saling memengaruhi satu sama lain, membentuk serta mengontrol karakter keseluruhan sistem, dan layaknya organisme, menerima keseimbangan dan perubahan.
- e. Tradisi Sosiopsikologis. Tradisi ini menarik para ahli komunikasi terutama dalam kajian perubahan sikap dan efek-efek interaksi.
- f. Tradisi Sosiokultural. Tradisi sosiokultural terhadap teori komunikasi menunjukkan cara pemahaman kita terhadap makna, norma, peran dan peraturan yang dijalankan secara interaktif dalam komunikasi. Teori-teori tersebut mengeksplorasi dunia interaksi yang di huni oleh manusia, menjelaskan bahwa realitas bukan seperangkat susunan diluar kita, tetapi dibentuk melalui proses interaksi di dalam kelompok, komunitas dan budaya.

- g. Tradisi Kritik. Tradisi ini berupaya megembangkan respon-respon terhadap persoalan ideologi, penindasan, penolakan, dan perlawanan dan emansipasi yang pada umumnya muncul karena dominasi oleh yang kuat kepada yang lemah

Gagasan utama dari tradisi sosiokultural adalah tradisi ini memfokuskan pada bentuk-betuk interaksi antar manusia artinya, tradisi ini lebih melihat hubungan interaksi yang ada di dalam masyarakat sebenarnya dipengaruhi oleh struktur sosial.

Tradisisosiokultural memfokuskan pada bagaimana identitas-identitas di bangun melalui interaksi dalam kelompok sosial dan budaya. Identitas menjadikan dorongan bagi diri kita sebagai individu dalam peranan sosial, sebagai anggota komunitas, dan sebagai makhluk berbudaya. Para ahli sosiokultural memfokuskan diri pada bagaimana identitas dinegosiasikan dari situasi ke situasi yang lainnya. Budaya juga dilihat sebagai bagian penting atas apa yang di buat dalam interaksi sosial (Littlejohn, 2009 : 66).

Layaknya semua tradisi, sosiokultural memiliki sudut pandang yang berpengaruh yaitu: paham interaksi simbolis (*symbolic interactionism*), konstruksionisme (*constructionism*), sosiolinguistik, filosofi bahasa, etnografi dan etnometodologi. Paham interaksi simbolis berasal dari kajian sosiologi melalui penelitian Herbert Blumer dan George Herbert Mead yang menekankan pentingnya observasi partisipan dalam kajian komunikasi sebagai cara dalam mengeksplorasi hubungan-hubungan sosial. Hubungan

kedua adalah paham konstruksionisme sosial (*social constructionism*), paham ini biasanya dikenal dengan *the social konstrukction of reality*, sudutpandang ini telah melakukan penyelidikan tentang bagaimana pengetahuan manusia dibentuk melalui interaksi sosial. Pengaruh ketiga dalam tradisi sosiokultural adalah sisiolinguistik atau kajian baghasa dan budaya. Pendekatan yang lain yang berpengaruh dalam pendekatan sosiokultural adalah etnografi atau observasi tentang bagaiamana kelompok sosial membangun makna melalui perilaku linguistik dan nonlinguistik mereka. Terakhir adalah etnometodologi (*ethnomethodology*), pendekatan ini melihat bagaimana kita mengelola atau menghubungkan perilaku dalam interaksi sosial pada waktu tertentu.dalam komunikasi etnometodologi telah mempengaruhi bagaimana kita melihat percakapan, termasuk cara-cara partisipan mengelola alur percakapan dengan bahasa dan perilaku non ferbal (Littlejohn, 2009 : 66)

Teori sosial dan kultural menunjukkan bagaimana pelaku komunikasi memahami diri mereka sebagai makhluk-makhluk kesatuan dengan perbedaan perbedaan individu dan bagaimana perbedaan itu tersusun secara sosial dan bukan ditentukan oleh mekanisme psikologis atau biologis yang tetap. Dengan kata lain, melalui interaksi kita membangun sebuah pemahaman yang fleksibel, tetapi pastinya dengan diri sendiri. Pada bagian ini kita dapat melihat 5 konsep yang berhubungan dengan diri sendiri-interaksionisme simbolis, pembentukan sosial mengenai diri sendiri,

pembentukan sosial mengenai emosi, pembawaan diri dan teori komunikasi mengenai identitas (Littlejohn, 2009 : 120).

Dalam kaitanya dengan konsep diri dan identitas pelaku *cosplay* tradisi sosiokultural menjelaskan bahwa suatu realitas bukan seperangkat susunan diluar kita, tetapi dibentuk melalui proses interaksi di dalam kelompok, komunitas dan budaya. Dengan begitu dapat diambil kesimpulan bahwa suatu konsep diri dan identitas *cosplay* terbentuk bukan karena faktor kebetulan akan tetapi terbentuk melalui suatu proses interaksi di dalam suatu kelompok, komunitas dan budaya, kelompok disini adalah kelompok pecinta budaya Jepang dan komunitas disini adalah komunitas *visual shock community* sedangkan budaya yang dimaksud adalah budaya Jepang. Melalui serangkaian proses inilah yang akhirnya mempengaruhi dan membentuk konsep diri dan identitas seseorang.

3. Konsep diri

a. Pengertian Konsep Diri

Konsep diri (*self-concept*) yaitu seperangkat persepsi yang relatif stabil yang dipercaya orang mengenai dirinya sendiri (West, 2009: 101). Sedangkan William D. Brook mendefinisikan konsep diri sebagai “*those psical, social, and psychological perception of ourselves thah we have derived from experiences and our interaction with other*”(1974). Jadi konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita (Rakhmat, 2001:99). Sedangkan menurut Calhoun dan Acocella mereka

mendefinisikan diri sebagai “ *A hypothetical construct referring to the complex set of physical, behavioral, and psychological processes characteristic of the individual*” (Calhoun dan Acocella, 1990: 34) dalam (Sobur, 2009: 504). Jadi diri adalah suatu susunan konsep hipotesis yang merujuk pada perangkat kompleks dari karakteristik proses fisik, perilaku dan kejiwaan dari seseorang. Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan konsep diri adalah “ semua persepsi kita terhadap aspek diri yang meliputi aspek fisik, aspek sosial, dan aspek psikologis yang di dasarkan pada pengalaman dan interaksi kita dengan orang lain.

Konsep diri pada dasarnya tersusun atas berbagai tahapan, yang paling dasar adalah: Konsep diri primer dan konsep diri sekunder (Sobur, 2009: 510-511). (1) konsep diri *primer* yaitu konsep yang terbentuk atas dasar pengalamannya terhadap lingkungan terdekatnya yaitu lingkungan rumahnya sendiri. Pengalaman pengalaman itu ia dapatkan melalui anggota keluarga seperti ayah , ibu, kakek, nenek, kakak dan sebagainya. Adapun bagaimana peran yang akan dijalannya sesuai dengan didikan ataupun yang telah di ajarkan oleh orang tua. (2) konsep diri *sekunder*, konsep diri sekunder lebih banyak di tentukan oleh konsep diri primernya. Jadi, apabila konsep diri primer yang dimiliki seseorang ialah ia tergolong orang yang pendiam, penurut, tidak nakal atau tidak suka membuat keributan, maka ia akan cenderung pula memilih teman bermain

yang sesuai dengan konsep diri yang sudah dimilikinya, dan teman temannya itulah yang nanti menunjang terbentuknya konsep diri sekunder

b. Faktor yang Mempengaruhi dan Membentuk Konsep Diri

1. Interaksi Simbolik

Dari pemikiran Gorge Herbert Mead interaksi simbolik mengajarkan bahwa manusia berinteraksi satu sama lain sepanjang waktu, mereka berbagi pengertian untuk istilah-istilah dan tindakan tindakan tertentu dan memahami kejadian-kejadian dalam cara-cara tertentu pula (Littlejohn, 2009 : 121). Interaksi sangatlah penting dari awal karena anak-anak bersosialisasi melalui interaksi dengan orang lain dalam lingkungan disekitar mereka. Proses bernegosiasi dengan dunia sekitar juga hadir melalui komunikasi, seseorang memahami dan berhadapan dengan obyek di lingkungannya melalui interaksi simbolik.

Sebenarnya keseluruhan dari pemikiran interaksi simbolik adalah bahwa hal-hal tersebut muncul dari interaksi dengan orang lain. Orang lain tertentu, *orientational others* yang berpengaruh dalam kehidupan seseorang. Mereka adalah orang-orang yang terikat secara emosional dan psikologis dengan kita. Mereka seperti orang tua, individu-individu ini sangat atau sangat penting dalam membentuk kita belajar membedakan antara diri kita sendiri dan orang lain,

membantu mengembangkan siapa diri kita sebagai seseorang (Littlejohn, 2009 : 122).

Konsep diri kita dibentuk oleh pengalaman kita. Konsep diri dibentuk dengan lingkungan sekitar dan orang-orang disekitar kita, termasuk orang tua, guru, pembimbing, teman, dan pembantu. Konsep diri disamping menjadi teori akan siapa, apa dan bagaimana seseorang adalah gambaran dari diri seseorang. Bagaimana kita melihat diri kita dipengaruhi oleh bagaimana kita melihat orang lain, bagaimana orang lain melihat kita, dan bagaimana kita mengimajinasikan orang lain pada kita (Gamble, 2005 : 56).

Keseluruhan kajian Interaksi simbolik ini menjelaskan bagaimana perilaku manusia dipahami melalui proses interaksi yang terjadi. Struktur sosial dan makna-makna dicipta dan di pelihara melalui interaksi sosial. Bagaimana kita melihat diri kita dilihat bagaimana kita melihat orang lain seperti misalnya sewaktu kecil kita melihat superhero dalam sebuah film yang kita tonton dan kita ingin menjadi seperti superhero tersebut, dengan demikian konsep diri kita dengan tidak sengaja akan terbentuk dari bagaimana kita melihat superhero tersebut dan kita akan meniru dan mengimajinasikan sosok superhero kedalam diri kita. Begitu juga dengan *cosplay* seseorang anggota *cosplay* pasti mempunyai sosok karakter yang

mengimajinasikan diri mereka, dan karakter tersebut terimajinasi dari sebuah proses interaksi.

2. Kesadaran dan Pengungkapan Diri

Untuk memahami diri sendiri (*self*) Josep Luft memperkenalkan sebuah konsep yang di kenal dengan “Johari Window”, sebuah kaca jendela yang terdiri atas empat bagian, yakni: Daerah terbuka (*open self*), Daerah buta (*blind self*), Daerah Gelap (*unknow self*), dan Daerah Tertutup (*hidden self*) (Devito, 2011: 58).

Bagan 2 . The Johari Window

	Mengenal diri	Tidak mengenal diri
Diketahui Orang lain	Daerah terbuka	Daerah buta
Tidak diketahui Orang lain	Daerah tertutup	Daerah gelap

Sumber : Joseph Luft. Group process: An Introduction to Group Dynamics (Palo Alto, Calif: Mayfield, 1970), hal 11 (Devito, 2011: 58)

a. Daerah Terbuka (*open self*)

Daerah Terbuka (*open self*) berisikan semua informasi, perilaku, sikap, perasaan, keinginan, motivasi, gagasan, dan sebagainya yang diketahui oleh diri sendiri dan oleh orang lain. Macam informasi yang termasuk disini dapat beragam mulai dari nama, warna kulit, dan jenis kelamin seseorang sampai pada usia, keyakinan politik dan agama.

b. Daerah Buta (*blind self*)

Daerah Buta (*blind self*) berisikan informasi tentang diri kita yang diketahui orang lain, tetapi kita sendiri tidak mengetahuinya.

c. Daerah Gelap (*unknow self*)

Daerah Gelap (*unknow self*) adalah bagian dari diri kita yang tidak diketahui baik oleh kita sendiri maupun oleh orang lain.

d. Daerah Tertutup (*hidden self*).

Daerah Tertutup (*hidden self*) mengandung semua hal yang anda ketahui tentang diri sendiri dan tentang orang lain, tetapi hanya anda simpan untuk anda sendiri.

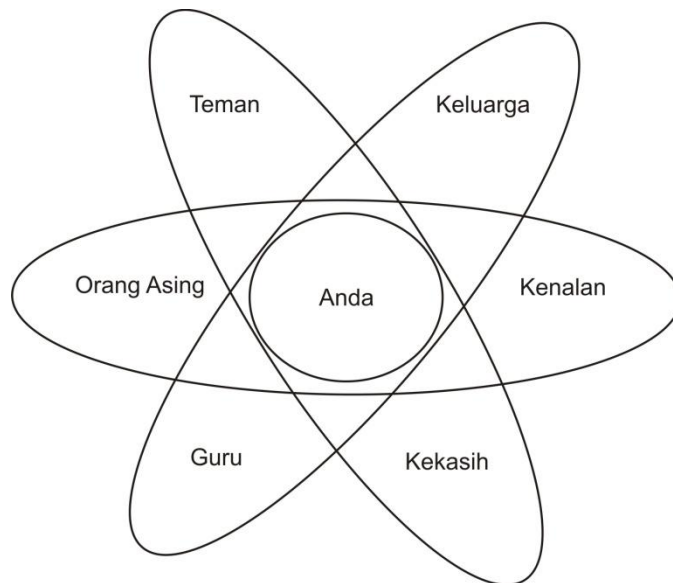
Dari teori Johari Window tersebut kita dapat mengetahui bagaimana karakter seseorang di dalam sebuah komunitas *cosplay*, karena untuk menjalin hubungan yang baik dalam suatu kelompok tertentu dibutuhkan suatu komunikasi yang baik. Dalam komunitas *cosplay* kita dapat mengetahui sikap *cosplayer* melalui cara mereka berkomunikasi. Kata Luft (1970) dalam (Devito 2011: 60) makin kecil kuadran pertama makin buruk komunikasi. Komunikasi bergantung pada sejauh mana kita membuka diri kepada orang lain dan kepada kita sendiri. Jika kita tidak membiarkan orang lain mengenal kita, komunikasi menjadi sangat sukar, bahkan tidak mungkin. Untuk meningkatkan komunikasi, kita terlebih dahulu harus berusaha memperbesar daerah terbuka ini.

Selain teori Jendela Johari (Johari Window), Harre menguraikan konsep “diri sendiri” dengan menggunakan tiga elemen yang membentuknya yang meliputi kesadaran, perantara dan riwayat hidup (Littlejohn, 2009 : 124). Pertama, kesadaran merupakan dimensi diri sendiri yang sangat berhubungan dengan keadaan saat ini karena ketika seseorang menyadari dirinya bergerak melalui ruang dan waktu, seseorang menggunakan persepsi, pengalaman, dan interaksinya untuk menjalani tempatnya di dunia. Disamping kesadaran akan diri sendiri, konsep diri sendiri terdiri dari apa yang Harre sebut sebagai riwayat. Riwayat hidup terdiri dari ingatan, kenangan, keyakinan, dan pengalaman. Riwayat hidup atau sejarah seseorang merupakan sebuah susunan sosial, sama seperti kesadaran saat ini mengenai diri sendiri. Terakhir adalah perantara, Perantara adalah dimensi ketiga Harre tentang diri sendiri dan lebih berhubungan dengan kejadian di masa depan. Dengan semua dimensi ini, kesadaran diri, riwayat hidup dan perantara apa yang penting adalah bahwa mereka merupakan susunan-susunan yang diciptakan, dipertahankan, serta diubah dalam interaksi dengan diri sendiri dan orang lain (Littlejohn, 2009 : 124).

Berbeda dengan Harre, LaRossan dan Reites (1993) menjelaskan bagaimana konsep diri berkembang menjadi dua, (1) individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain, asumsi ini menyatakan bahwa orang-orang tidak lahir dengan konsep diri, mereka belajar tentang konsep diri mereka melalui interaksi. (2) konsep diri memberikan

motif yang penting penting untuk perilaku, dalam hal ini Mead berpendapat bahwa karena manusia memiliki diri, mereka memiliki mekanisme untuk berinteraksi dengan dirinya sendiri. Mekanisme ini digunakan untuk menuntun perilaku dan sikap (West, 2009: 102).

Bagan 3 : Bagaimana Konsep Diri Berkembang berdasarkan LaRossan dan Reites



Sumber (West, 2009: 102)

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa konsep diri kita berkembang melalui interaksi dengan orang lain. Anda adalah diri anda sedangkan keluarga, teman, kenalan, guru, kekasih da orang asing adalah orang yang mempengaruhi konsep diri Anda. Suatu konsep diri dan identitas pada diri kita kita dapatkan melalui komunikasi, seorang manusia tanpa

berkomunikasi dengan manusia lainnya tidak akan menyadari bahwa dirinya adalah manusia, kita tahu bahwa kita manusia karena melalui proses komunikasi melalui orang-orang disekitar kita lewat perilaku verbal dan non verbal merekabawa kita adalah manusia. Bahkan kita tidak akan pernah mengetahui nama kita, jenis kelamin kita apakah laki-laki atau perempuan, jenis kulit kita hitam atau putih, tubuh kita gemuk atau kurus bila tidak ada orang disekitar kita yang menyebut kita demikian.

Dengan komunikasi kita tidak hanya belajar mengenai diri kita, namun dengan komunikasi kita dapat merasakan siapa kita. Konsep diri kita yang paling dini umumnya dipengaruhi oleh keluarga, dan orang-orang terdekat lainnya di sekitar kita, termasuk kerabat. Mereka itulah yang disebut *significant other* (Mulyana, 2005: 8).

c. Jenis-jenis Konsep Diri

Dalam diri seseorang terdapat konsep diri yang berbeda-beda, konsep diri itu sendiri dibagi menjadi dua macam, yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif

1. Konsep diri negatif. William D. Brook dan Philip Emmert (1976: 42-43 dalam Rakhmat, 2001: 105) ada empat tanda orang yang memiliki konsep diri negatif. (1) Ia peka terhadap kritik. Orang ini biasanya tidak tahan akan sebuah kritikan dan mudah marah. Bagi orang ini koreksi sering kali di persepsi sebagai sebuah uaha untuk menjatuhkan harga dirinya. (2) orang yang memiliki konsep diri negatif respon sekali

terhadap pujian. Bagi orang-orang yang seperti ini, segala embel-embel yang menunjang harga dirinya menjadi pusat perhatian. (3) orang yang konsep dirinya negatif cenderung tidak disenangi orang lain. (4) orang yang konsep dirinya negatif bersikap pesimis terhadap kompetensi seperti terungkap dalam keengganannya untuk bersaing dengan orang lain dalam membuat prestasi.

2. Konsep diri positif D.E. Hamchek menyebut sebelas karakteristik orang yang mempunyai konsep diri positif (Rakhmat, 2001: 106)
 - a. Ia meyakini betul nilai-nilai dan prinsip-prinsip tertentu serta bersedia mempertahankannya, walaupun menghadapi pendapat pendapat kelompok yang kuat. Tetapi, dia merasa dirinya cukup tangguh untuk merubah prinsip-prinsip itu bila pengalaman dan bukti-bukti baru menunjukkan ia salah
 - b. Ia mampu bertindak sesuai dengan penilaian yang baik tanpa merasa bersalah yang berlebih-lebihan, atau menyesali tindakannya jika orang lain tidak menyetujui pendapatnya
 - c. Ia tidak menghabiskan waktu yang tidak perlu untuk mencemaskan apa yang terjadi besok, apa yang telah terjadi waktu lalu, dan apa yang terjadi waktu sekarang
 - d. Ia memiliki keyakinan pada kemampuannya untuk mengatasi persoalan, bahkan ketika ia menghadapi kegagalan atau kemunduran

- e. Ia merasa sama dengan orang lain, sebagai manusia tidak tinggi atau rendah, walau terdapat perbedaan dalam kemampuan tertentu, latar belakang keluarga, atau sikap orang lain terhadapnya
- f. Ia sanggup menerima dirinya sebagai orang yang penting dan bernilai bagi orang lain, paling tidak bagi orang-orang yang ia pilih sebagai sahabat
- g. Ia dapat menerima pujian tanpa berpura-pura rendah hati, dan menerima penghargaan tanpa merasa bersalah
- h. Ia cenderung menolak usaha orang lain untuk mendominasinya
- i. Ia sanggup mengaku kepada orang lain bahwa ia mampu merasakan berbagai dorongan dan keinginan, dari perasaan marah sampai cinta, dari sedih sampai bahagia, dari kekecewaan yang mendalam sampai kepuasan yang mendalam pula
- j. Ia mampu menikmati dirinya secara utuh dalam berbagai kegiatan yang meliputi pekerjaan, permainan, ungkapan diri yang kreatif, persahabatan atau sekedar mengisi waktu
- k. Ia peka pada kebutuhan orang lain, pada kebiasaan sosial yang telah diterima, dan terutama sekali pada gagasan bahwa ia tidak bisa bersenang-senang sedang mengorbankan orang lain

4. Identitas diri

a. Teori Komunikasi Tentang Identitas

Komunikasi adalah alat untuk membentuk identitas dan juga mengubah mekanisme. Identitas anda, baik dalam pandangan diri anda maupun orang lain, dibentuk ketika anda secara sosial berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan anda. (Littlejohn, 2009 : 131). Menurut Michael Hecht identitas anda adalah “kode”, yang mendefinisikan keanggotaan anda dalam komunitas yang beragam, kode yang terdiri dari simbol-simbol, seperti bentuk pakaian dan kepemilikan, dan kata kata seperti deskripsi diri atau benda yang biasanya anda katakan dan makna yang anda dan orang lain hubungkan terhadap benda benda tersebut. (Littlejohn, 2009: 131).

Hecht menguraikan identitas dalam empat tingkatan atau lapisan, tingkatan pertama adalah *Personal layer*, identitas tersebut terdiri dari berbagai perasaan serta ide tentang diri sendiri, siapa dan seperti apa diri anda sebenarnya. Tingkatan kedua adalah *Enactment layer* atau pengetahuan orang lain tentang diri anda berdasarkan pada apa yang anda lakukan, apa yang anda miliki dan bagaimana anda bertindak. Penampilan anda adalah simbol-simbol aspek yang lebih mendalam tentang identitas anda serta orang lain akan mendefinisikan dan memahami anda melalui penampilan tersebut. Tingkatan ketiga adalah *Relational* atau siapa diri anda dalam kaitannya dengan individu lain. Tingkatan ke empat dalam

identitas adalah tingkatan *communal*, yang diikatkan pada kelompok atau budaya yang lebih besar. Kapanpun anda memperhatikan apa yang di pikirkan dan di laksanakan oleh komunitas Anda, maka Anda menyesuaikan diri pada tingkatan identitas Anda tersebut (Littlejohn, 2009: 131-132)

b. Teori Negosiasi Identitas

Stella Ting-Toomey mengeksplorasi cara-cara dimana identitas di negosiasikan (dibahas) dalam interaksi dengan orang lain, terutama dalam berbagai budaya. Seperti yang telah kita pelajari dalam teori lain bahwa identitas seseorang selalu dihasilkan melalui interaksi sosial. Identitas atau gambaran refleksi diri dibentuk melalui negosiasi ketika kita menyatakan, memodifikasi atau menantang identifikasi-identifikasi diri kita atau orang lain (Littlejohn, 2009: 133)

Dalam teori negosiasi identitas, Stella Ting-Toomey memfokuskan pada pembahasan tentang identitas etnik dan kebudayaan, karena sebuah identitas dibentuk dalam komunikasi dalam berbagai latar kebudayaan.

(1) *identitas kebudayaan*, identitas kebudayaan di kaitkan pada beberapa kelompok kebudayaan yang lebih besar golongan keagamaan, wilayah suatu negara, anggota organisasi tertentu, atau bahkan kelompok sesama usia dan di definisikan secara luas oleh jumlah afiliasi yang kita rasakan.

(2) *identitas etnik*, identitas etnik terdiri dari gabungan keturunan atau sejarah kelompok dari satu generasi ke generasi lainnya. Termasuk di

dalamnya, negara asal, ras, agamadan atau bahasa. Identitas etnik bisa menjadi bagian penting dalam menentukan siapa diri anda sebenarnya (Littlejohn, 2009: 133)

Dari keseluruhan teori negosiasi identitas ini menjelaskan bahwa identitas seseorang selalu dihasilkan melalui interaksi sosial, identitas anda adalah “kode”, yang mendefinisikan keanggotaan anda dalam komunitas yang beragam, kode yang terdiri dari simbol-simbol, seperti bentuk pakaian. Identitas adalah pembeda antara suatu kelompok atau komunitas satu dengan yang lainnya, dalam komunitas *cosplay* identitas digunakan sebagai pembeda. Setiap anggota komunitas *cosplay* memiliki nama Jepang sebagai identitas mereka sebagai seorang pecinta budaya Jepang. Tidak hanya nama akan tetapi karakter, *style* dalam berpakaian merupakan suatu simbol yang menunjukkan bahwa mereka adalah pencinta budaya Jepang

5. Budaya Jepang

a. Pengertian dan Sejarah *Cosplay*

Cosplay merupakan penggabungan dari 2 kata berbahasa inggris yaitu “*costume*” dan “*player*” yang secara harfiah artinya adalah “bermain kostum” atau dapat diartikan “memakai kostum”. (Oxford English Dictionary, 2007) (Dalam Arif, 2009: 31)

Seni *cosplay* lahir pada tahun 1939. Pada tahun tersebut para penggemar cerita dan fil fiksi ilmiah di amerika serikat sering

mengadakan acara konveksi film ilmiah. Dalam acara tersebut para peserta konveksi diwajibkan mengenakan semacam kostum semacam yang dikenakan tokoh-tokoh dalam film fiksi tersebut seperti *Star trek*, *He-man*, *Fantastic Four* dan sebagainya. Budaya Amerika Serikat sejak dulu memang mengenal bentuk-bentuk pesta topeng (*masquarade*) seperti dalam perannya *Hallowen* dan paskah (Stan Lee dalam *Marvel Magazine*, 1994) (Dalam Arif, 2009: 31) Tradisi penyelenggaraan konveksi fiksi ilmiah tersebut mulai sampai ke Jepang pada dekade 1970-an dalam bentuk acara peragaan kostum (*costume show*)

Di Jepang peragaan *cosplay* pertama kali di langsungkan pada tahun 1978 di Ashinoko, Prefektur Kanagawa dalam bentuk pesta topeng konveksi fiksi ilmiah *Nihon SF Taikai* ke-17. dalam acara tersebut banyak di hadiri oleh kritikus film fiksi ilmiah yang di antaranya adalah Mari Kotani. Kritikus film tersebut menghadiri konveksi dengan mengenakan kostum tokoh *anime* seperti dalam gambar sampul cerita “*A Fighting Man of Mars*” karya Edger Rice Burroughs. Tidak hanya Mari Kotani saja yang menghadiri *Nihon SF Taikai* sambil ber *cosplay*. Direktur perusahaan animasi terkenal Gainax, Yasuhiro Takeda juga memakai kostum tokoh *Star Wars* (Tahru rukawa dalam *shonen Magazine*, 1995) (Dalam Arif, 2009: 32)

Pada saat itu banyak peserta konveksi menyangka jika Mari Kotani mengenakan kostum tokoh *manga* yang terkenal “*Triton of The*

Sea” karya Osamu Tezuka. Pada saat itu Kotani sendiri tidak membantahnya, sehingga media massa sering menuliskan kostum “*Triton of The Sea*” sebagai kostum pertama yang di kenal di jepang. Selanjudnya kontes *cosplay* di jadikan acara tetap sejak Nihon SF Taikai ke-19 pada tahun 1980. Banyak pesta mengenakan kostum tokoh-tokoh animasi baik dari Amerika seperti Superman, Batman dan Ironman atau tokoh-tokoh animasi dari negeri Jepang itu sendiri seperti Ato Boy, Saint seiya, Akira serta tokoh dalam “*Toki o Kakeru Shojo*” dalam film “virus”. Sejak saat itu acara *cosplay* sering di adakan dalam acara pameran “*dojinshi*” (pameran komik yang terkenal di Jepang) (Seiichiro Oda dalam Comic Market, 1995) (Dalam Arif, 2009: 32)

Akhirnya banyak majalah *anime* di jepang sedikit demi sedikit mulai memuat berita dan informasi seputar acara *cospay* di pameran dan penjualan terbitan “*dojinshi*”. Sehingga sejak saat itu seni *cosplay* tidak bisa di lepaskan dengan tokok komik di Jepang. Liputan besar-besaran pertama kali di lakukan oleh majalah Fonroad edisi perdana bulan Agustus 1980. Edisi tersebut memuat berita khusus tentang munculnya kelompok anak muda yang disebut “*Tominoko-zoku*” dimana kelompok tersebut memakai kostum *cosplay* di kawasan Harajuku dengan tokoh animasi *Gundam*.

Kelompok tersebut muncul sebagai tandingan bagi “*Takeno-zoku*” (kelompok anak muda berpakaian aneh yang pada waktu itu meramaikan

kawasan Harajuku). Istilah *Taminoko-zoku*” diambil dari nama sutradara film animasi *Gundam*, Yosiyuki Tomino dan sekaligus berhasil menjadikan istilah “*cosplay*” menjadi suatu istilah umum dikalangan penggemar *anime* (Seiichiro Oda dalam Comic Market, 1995) (Dalam Arif, 2009: 33)

b. Jenis-jenis *Cosplay*

Menurut Seiichiro Oda (dalam Shonen Jump, 2007) (Dalam Arif, 2009: 32)

ada beberapa jenis-jenis dari aliran seni *cosplay* diantaranya sebagai berikut:

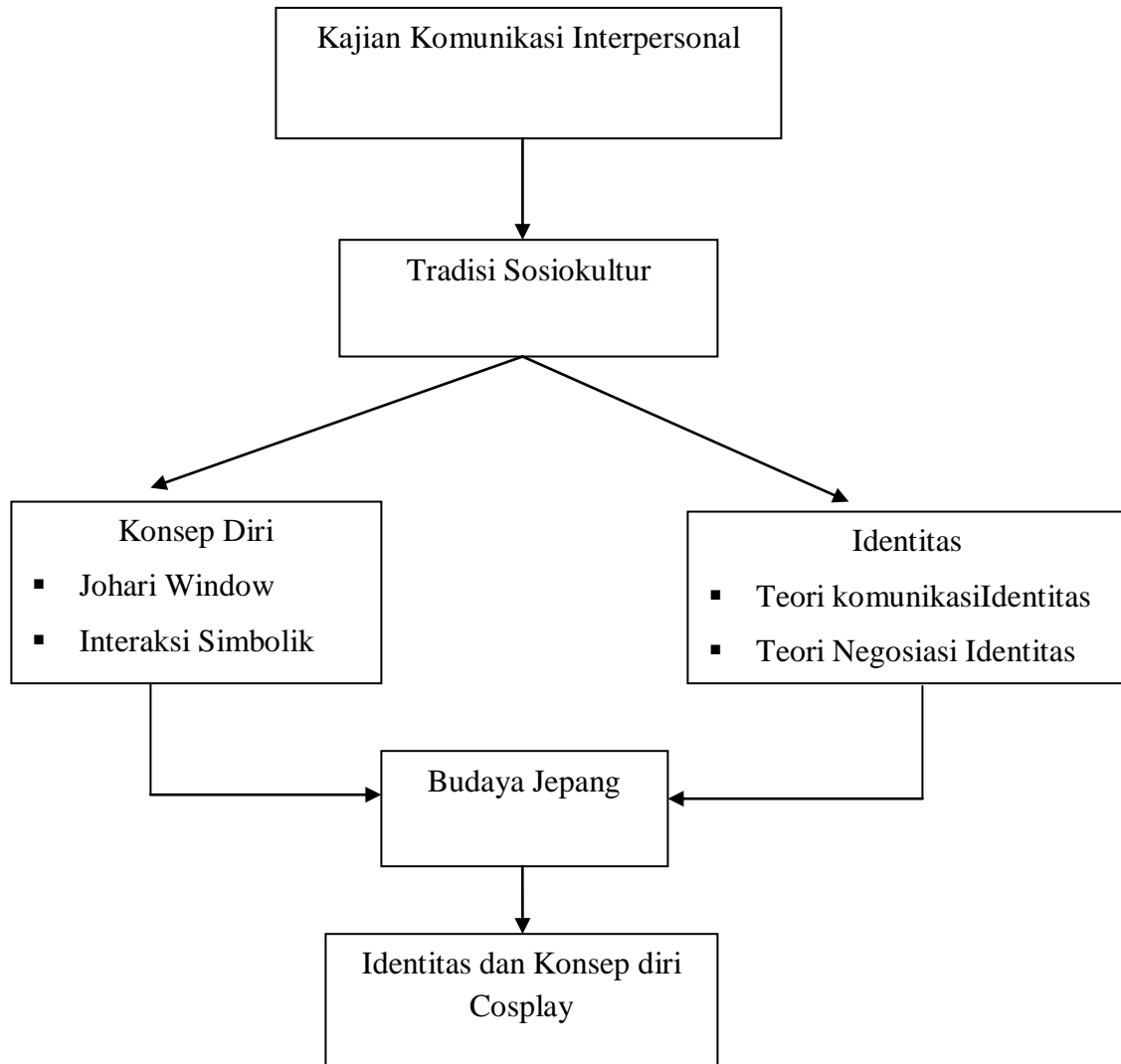
1. Aliran *gothic*, aliran jenis ini mengusung *style* yang “*dark*” tetapi tidak selalu menggunakan pakaian serba hitam, bisa saja warna hitam warna hitam digabungkan dengan warna merah dan putih ataupun warna-warna gelap lainnya. Aliran ini terinspirasi dari kecintaan anak-anak muda Jepang terhadap grup band dan penyanyi favorit mereka sehingga mereka berdandan dan berpakaian menyerupai mereka.
2. Aliran *lolita* , aliran jenis ini mengadopsi gaya boneka cantik dari Jepang dengan kulit putih pucat serta dandanan yang manis seperti boneka perempuan yang di jual di toko.
3. Aliran *original*, aliran jenis ini memadukan antara pakaian adat dari Jepang *Triton of The Sea*”(kimono) dengan imajinasi individu

sendiri, tetapi tetap membawa ciri utama dari gaya aliran tertentu. Selain memadukan pakaian adat Jepang para pemuda penggemar jenis aliran ini juga mengadopsi gaya hidup dan adat istiadat Jepang itu sendiri semisal, mengadakan tradisi jamuan minum teh hijau tiap minggu sore, memakan kue bulan pada saat malam bulan purnama dan sebagainya.

4. Aliran *Tokusatsu*, aliran jenis ini di inspirasi penuh dari oleh pakaian dari tokoh-tokoh superhero atau animasi yang disukai atau sedang populer semisal *Naruto*, *Bleach*, *One Piece*, *Kamen Rider Black* dan *ichigo* dan berbagai jenis tokoh-tokoh animasi lainnya.

G. Kerangka Pemikiran

Bagan 4. Kerangka Pemikiran



Sumber :Peneliti

H. Metodologi Penelitian

Metode merupakan masalah yang penting dalam penelitian dan sangat mempengaruhi dari hasil penelitian yang dilakukan. Kesalahan dalam melakukan metode akan mengakibatkan kesalahan dalam mengambil data serta keputusan, sebaliknya semakin tepat metode yang digunakan diharapkan semakin baik pula hasil yang diperoleh, karena berhasil tidaknya suatu penelitian bergantung pada ketepatan dalam menentukan metode yang digunakan

1. Jenis Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan deskriptif ciri pendekatan deskriptif adalah, data yang di kumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka. Hal ini disebabkan karena oleh adanya penerapan metode kualitatif (Moleong, 2007: 11). Dalam penelitian ini tidak terdapat hipotesis karena jenis penelitian deskriptif hanya menggambarkan, mengembangkan dan menghimpun fakta, kemudian menganalisisnya tanpa melakukan uji terhadap hipotesis.

b. Metode Dasar

Penulis menggunakan metodologi penelitian kualitatif penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan analisis yang cermat

terhadap suatu fenomena sosial tertentu, berkaitan dengan penelitian ini fenomena yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah fenomena komunitas *cosplay*, bagaimana terbentuknya sebuah konsep diri dan identitas pada anggota komunitas *cosplay*.

c. Metode Analisis

Analisis yang akan penulis gunakan pada penelitian ini berupa analisisfenomenologi. Penelitian fenomenologi dapat diartikan sebagai kajian terhadap fenomene-fenomena atau apa-apa yang nampak. Dalam arti luas, fenomenologi berarti ilmu tentang gejala-gejala atau apasaja yang tampak. Dalam arti sempit, ilmu tentang gejala-gejala yang menampakkan diri pada kesadaran kita. Menurut The Oxford English Dictionary yang dimaksud dengan fenomenologi adalah ilmu mengenai fenomena yang yang di bedakan dari sesuatu yang sudah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklasifikasikan fenomena atau studi tentang fenomena. Dengan kata lain fenomenologi mempelajari fenomena yang tampak di depan kita, dan bagaimana penampakannya (Kuswarno, 2009: 1).

Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena di dalam kesadaran, pikiran da dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia

mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubyektivitas. Intersubyektivitas karena pemahaman kita mengenai dunia di bentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat di telusuri dalam tindakan, karya, da aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain di dalamnya (Kuswarno, 2009: 2). Dalam skripsi ini fenomena yang dilihat adalah bagaimana proses internalisasi terbentuknay konsep diri dan identitas pelaku *cosplay* pada komunitas *Visual Shock Community (VOC)* Surakarta.

2. Subyek Penelitian

Penelitian ini di lakukan pada komunitas *cosplay visual shock community (VOC)* surakarta. *Visualshock community* merupakan salah satu komunitas *cosplay* yang sudah cukup terkenal di surakarta. Adapun pemilihan komunitas tersebut berdasarkan :

- a. *Visual shock community* merupakan komunitas *cosplay* yang cukup terkenal danbanyak mengikuti *event cosplay* di surakarta dansekitarnya seprti : *Event Jkei-Fest SMA 7*, *event Solo draws dream*, *event J-fest STIBA*
- b. *Visual shock community* telah memiliki banyak anggota baik dari kalangan remaja maupun dewasa

3. Sumber Data

a. Data Primer

Sumber data primer di peroleh secara langsung dari lapangan melalui opservasi dan wawancara dengan informan. Observasi dilakukan dengan mengamati pola komunikasi dan kegiatan para pelaku *cosplayVisual shock community*. Wawancara di lakukan secara langsung dari sumbernya yaitu para anggota komunitas *cosplayVisual shock community*.

b. Data Sekunder

Yaitu sumber data yang di kumpulkan dari bahan kepustakaan yang dapat mendukung sumber data primer. Dalam hal ini adalah literatur, dokumen resmi, peraturan perundang-undangan foto-foto, surat kabar dan sumberlain yang dapat melengkapi dan mendukung data yang di perlukan dalam penelitian.

4. Teknik Pemilihan Informan

Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi ia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian. Ia berkewajiban secara sukarela menjadi anggota tim peneliti walaupun hanya bersifat informal. Sebagai anggota tim dengan kebaikannya dan dengan kesukarelaannya ia dapat memberikan pandangan dari segi

orang dalam tentang nilai-nilai, sikap, bangunan, proses, dan kebudayaan yang menjadi latar penelitian tersebut (Moleong, 2007:132)

a. Teknik Sampling

Teknik sampling dalam penelitian ini bertujuan untuk menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber dan bangunannya (*constructions*). Maksud dari sampling sendiri ialah untuk menggali informasi yang akan menjadi dasar dari rancangan dan teori yang muncul (Moleong, 2007:224). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dimana dengan teknik ini peneliti memilih informan yang dianggap mengetahui informasi dan masalahnya secara mendalam dan dapat dipercaya untuk menjadi sumber data yang lengkap. Di dalam pelaksanaan pengumpulan data, pilihan informan dapat berkembang sesuai kebutuhan. Sehingga dalam penelitian ini nantinya juga akan menggunakan teknik *snowball sampling* yaitu informan pertama dianggap sebagai informan kunci yang untuk selanjutnya informan tersebut menunjukkan seseorang sebagai informan baru yang dianggap lebih mengetahui permasalahan yang diteliti, demikian seterusnya sampai sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam memperoleh data, sehingga peneliti mendapatkan berbagai informasi secara lengkap dan mendalam.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan hal sangat penting bagi peneliti yang sedang mengadakan penelitian karena menyangkut bagaimana cara yang digunakan untuk memperoleh data. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

a. Observasi

Observasi biasanya mengumpulkan data dari sumber data yang berupa tulisan, angka, gambar atau grafik serta rekaman gambar yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap obyek peneliti dengan menggunakan alat indra pendengaran dan penglihatan terhadap fenomena sosial yang terjadi di lokasi penelitian. Dalam ilmu komunikasi, pengamatan atau observasi biasanya dilakukan untuk melacak secara sistematis dan langsung gejala-gejala komunikasi terkait dengan persoalan-persoalan sosial, politik dan kultural masyarakat (Pawito, 2008: 111).

Alasan metodologis bagi penggunaan pengamatan ialah: pengamatan mengoptimalkan kemampuan peneliti dari segi motif, kepercayaan, perhatian, perilaku taksadar, kebiasaan dan sebagainya, pengamatan memungkinkan pengamat untuk melihat dunia sebagaimana dilihat oleh subyek penelitian, hidup pada saat itu, menangkap arti fenomena dari segi pengertian subyek (Pawito, 2008: 111).

Dalam hal ini observasi sangat penting untuk mengungkapkan gaya atau perilaku komunikasi (atau komunikasi non verbal) seorang informan dengan cara mengamati perilaku, cara berbicara, dan cara berpakaian. Pengamatan ini dilakukan terhadap aktifitas dan kegiatan yang dilakukan oleh anggota komunitas *cosplayvisual shock community* Surakarta yang mencakup perilaku, cara bicara, cara berpakaian dan sebagainya.

b. Wawancara Mendalam

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2007: 186). *Interview* (wawancara) merupakan alat pengumpul data yang sangat penting dalam penelitian komunikasi kualitatif yang melibatkan manusia sebagai subyek (pelaku, aktor) sehubungan dengan realitas atau gejala yang dipilih untuk diteliti (Pawito, 2008: 132)

Kegiatan pengumpulan data yang utama pada penelitian fenomenologi adalah wawancara mendalam atau wawancara kualitatif. Karena dengan metode inilah esensi dari fenomena yang diamati dapat diceritakan dari sudut pandang orang pertama (orang

yang mengalami secara langsung) (Kuswarno, 2009: 65).

Wawancara dilakukan dengan pedoman panduan wawancara (interview guide) yang telah dibuat yang berkaitan dengan apa yang dijadikan kajian dalam penelitian ini.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengumpulan data untuk melakukan penelusuran atas data-data yang telah ada disekumpulan dokumen, baik yang berada di lingkungan obyek penelitian maupun instansi-instansi lain yang terkait dengan materi penelitian. Melalui sumber tertulis peneliti dapat menjajaki keadaan perseorangan atau masyarakat dimana peneliti melakukan penelitian tersebut.

6. Keabsahan Data

Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi ada empat macam, yaitu pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyelidik, teori (Moleong, 2007: 330)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi sumber. Untuk mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi dengan triangulasi sumber dapat dengan cara :

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data yang diperoleh dari hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi peneliti, dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu
- d. Membandingkan keadaan perspektif seseorang dalam berbagai pendapat dan pandangan orang lain, seperti rakyat biasa, orang berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada, serta orang pemerintah.
- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan (Moleong, 2007: 331)

7. Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. (Moleong, 2007: 280). Dari rumusan tersebut diatas dapat kita menarik garis besar bahwa analisi data bermaksud pertama-tama mengorganisasikan data. Data yang terkumpul banyak sekali dan terdiri dari catatan lapangan dan tanggapan peneliti, gambar, foto, dokumen berupa laporan, biografi, artikel, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah *interactive model*. Teknik analisis ini pada dasarnya terdiri dari tiga komponen : reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan serta pengujian kesimpulan (*drawing and verifying conclusions*) (Punch, 1998: 202-204) (dalam Pawito, 2008: 104).

a. Reduksi Data

Merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan dan pengabstraksian data yang kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan dan mengatur data sedemikian rupa sehingga simpulan penelitian dapat dilakukan. Proses ini berlangsung secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini data-data yang terkumpul dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi kemudian diseleksi, difokuskan, disederhanakan dan diabstraksikan serta diatur sedemikian rupa untuk kemudian simpulan penelitian dapat dilakukan.

b. Penyajian Data

Merupakan suatu kumpulan informasi, deskripsi dalam bentuk narasi yang memungkinkan penarikan suatu kesimpulan dapat dilakukan. Susunan penyajian data yang baik dan jelas sistematikanya akan banyak membantu peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam hal ini penyajian data meliputi gambar atau skema, jaringan kerja atau kegiatan, bagan dan juga

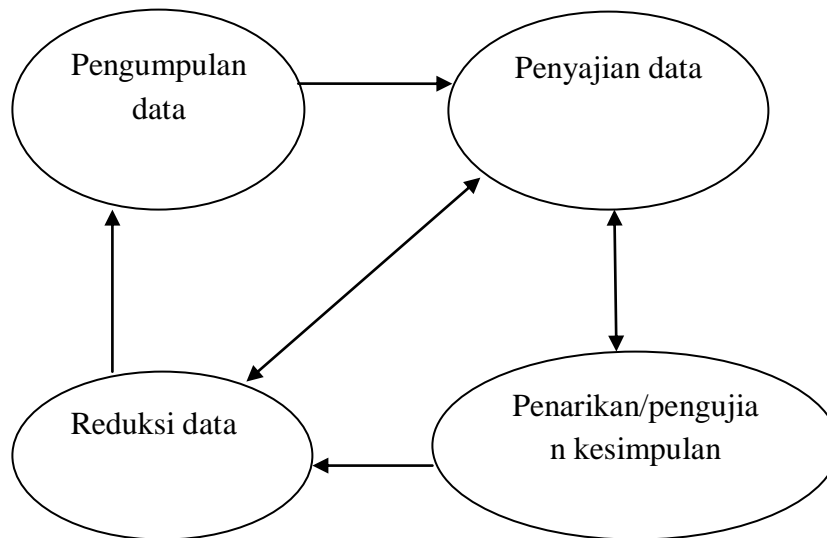
tabel-tabel. Kesemuanya itu dirancang guna merakit informasi secara teratur supaya mudah dilihat dan dimengerti. Dalam penelitian ini data-data dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi setelah diseleksi, difokuskan, disederhanakan dan diabstraksikan serta diatur sedemikian rupa kemudian disajikan dalam bentuk gambar atau skema, jaringan kerja atau kegiatan, tabel, dan uraian.

c. Penarikan Simpulan dan Verifikasi

Simpulan perlu diverifikasi agar cukup mantap dan benar-benar bisa dipertanggungjawabkan. Simpulan yang diverifikasikan yang dapat berupa pengulangan pemeriksaan untuk mengetahui benar tidaknya laporan yaitu sebagai pemikiran yang kedua yang timbul melintas dalam pikiran peneliti pada saat penulis melihat kembali sebentar pada pengumpulan data. Dalam penelitian ini setelah data-data dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi melalui tahap reduksi data dan kemudian disajikan dalam bentuk gambar atau skema, jaringan kerja atau kegiatan, tabel, dan uraian dalam tahap penyajian data, tahap selanjutnya yaitu penarikan simpulan sebagai pengikat dari tahap reduksi data dan penyajian data yang untuk kemudian dilanjutkan dengan verifikasi simpulan.

Proses analisis ini dapat di lihat dalam skema berikut:

Bagan 5: Skema Data Model Interaktif



Sumber : Miles dan Huberman (1994:12)
(dalam Pawito, 2008: 105)